LE RETOUR

Le Canal de Kiel

Cette aventure se situe au Danemark, avant l'invasion de la Germanie. Le Ténébreux Empire a asservi la Scandie et envisage d'autres conquêtes à partir de cette tête de pont. Mais pour s'emparer de l'Europe du Nord, la flotte impériale doit passer en Baltik, or, c'est impossible. Les Toges Noires, retranchées dans leur forteresse de Malbork, ont compris le danger et se sont hâtées de rendre les détroits infranchissables grâce à leurs connaissances scientifiques. Une tempête continuelle, déclenchée par leurs soins, y souffle désormais empêchant tout passage.

« Ce n'est pas de l'eau écumante qui arrêtera nos légions ! »

Baron Méliadus

Le conseil des Connétables a décidé de contourner l'obstacle en creusant un passage artificiel, à l'emplacement de l'ancien canal de Kiel. C'est une tâche colossale qui requiert des dizaines de milliers d'ouvriers (euphémisme poli pour « esclaves »). Les Granbretons ont razzié tout ce qui ressemblait à un village dans un rayon de 100 km à l'intérieur de leurs possessions, sans arriver à réunir assez de monde. Aussi ont-ils fait appel au Margrave de Hambourg, le voisin le plus proche. Allié de toute la noblesse germanique, une invasion de ses domaines déclencherait un soulèvement général. Aussi les Ténébreux se sont-ils contentés de faire miroiter les bénéfices fabuleux qu'il pourrait retirer du canal après son achèvement. Le Margrave convaincu a instauré un « service obligatoire » pour tous les hommes valides de ses Etats.

Tout s'est fort bien passé pendant plusieurs mois, jusqu'à ce que des rumeurs persistantes faisant part de sévices reviennent à Hambourg. Quelque peu troublé le Margrave a décidé d'envoyer une commission d'enquête sur place.

Et comme de bien entendu, ce sont les personnages qui s'y collent ! Soit ils sont citoyens de la Margravie (et suffisamment influents), soit ils sont étrangers (et de préférence membre d'une organisation « neutre », comme les Humanistes ou une Eglise reconnue) et servent ainsi de « caution morale ». De toute façon, ils sont chargés de vérifier sur place la véracité des rumeurs… (si cette introduction ne vous convient pas, en voici quelques autres).

- Les Toges Noires et/ou les Moskovites leur demandent d'espionner le percement du canal
- Si vous avez des personnages « modestes » (paysans, fermiers) dont c'est la première aventure, rien ne vous empêche de supposer qu'ils ont été capturés et envoyés travailler au chantier.

(et si vous avez des aventuriers qui ne se connaissent pas entre eux, rien ne vous empêche de panacher tout ça, à condition de vous en sentir capable).

Les Mystères de Scandie

Le Peuple des Ombres n'est pas le seul à avoir quitté un monde en pleine folie. D'autres machines de Cristal furent construites. Ainsi, une ville proche du chantier est passée dans les « limbes ». Malheureusement, les habitants ont atterri dans un cauchemar… Plus exactement dans un gigantesque « laboratoire » où une créature étrange procède à diverses « expériences », notamment sur les limites de la souffrance chez les formes de vie humanoïde.

La suite est aussi déplaisante que prévisible. Les maheureux fugitifs ont enduré des millénaires de supplices physiques et psychiques. La créature possède le pouvoir de suspendre la mort. Depuis quelques années leur bourreau s'est lassé, ce qui a permis aux plus énergiques de projeter leur esprit dans leur plan d'origine et de prendre possession des corps de chasseurs qui se trouvaient au mauvais endroit.

Ils ont décidé de faire revenir tout leur peuple de cette façon. Ils ont donc besoin de corps à habiter au bon endroit. Et c'est ainsi que l'on a vu arriver au camp granbreton 10 Mages, prétendant vouloir passer au service de l'Empire et offrant comme preuve de leur talent quelques « gadgets » récupérés dans la cité perdue.

En quelques semaines, ils ont pris suffisamment d'ascendant sur Sargo Tryah, le Commandeur Loup qui gouverne le camp, pour que celui-ci décide d'un changement dans le tracé du canal… Un changement qui dirige le chantier vers la cité morte. Et bien entendu, les « Mages » en profiteront pour transférer les esprits de leur peuple dans les corps disponibles, personnages y compris, dès que le chantier sera dans la zone de transfert.

Le Camp

La commission d'enquête se compose des aventuriers et de quelques officiels de Margravie (l'Archi-Chancelier, un vieillard inefficace et quelques secrétaires gagnés aux idéaux granbretons). Ils en auront pour trois jours de voyage à travers un paysage magnifique de forêts enneigées, avant d'arriver au chantier proprement dit. A partir de la moité du trajet, ils seront « pris en charge » par une patrouille granbretonne. Ils auront leur premier aperçu du site depuis le haut d'une colline. Des milliers de petites silhouettes s'affairent autour d'un fossé gargantuesque, qui se prolonge à l'infini vers l'Ouest. Des machines s'affairent à creuser. Même vues d'ici, elles paraissent immenses.
La disposition est assez simple : les officiels et les visiteurs sont logés dans un camp confortablement aménagé sur la rive nord, les ouvriers et les surveillants sont sur la rive sud (leur « camp » couvre la superficie d'une petite ville). Entre les deux, le fossé, large d'une centaine de mètres et profond d'une trentaine.

Organisation du camp

Cinquante Loups au sommet de la pyramide gouvernent le chantier avec l'aide des savants-Serpents et d'une dizaine de Renards chargés de la « sécurité ».
Au dessous, 200 ingénieurs-Taupes s'occupent de superviser le terrassement. A ce niveau hiérarchique se trouve également une foule de Granbretons appartenant à des ordres « mineurs », chargés des tâches subalternes (des Cygnes à l'infirmerie, des Crânes et des Cochons pour les prisons, des Prêtres, des Chameaux pour l'intendance. A vous de développer ces seconds rôles en fonction de vos besoins…)
En dessous encore, un millier de « surveillants » germains et danois encadre la masse de travailleurs. Ils portent généralement une parodie d'uniforme granbreton et sont pour la plupart satisfaits de leur sort.
Enfin, 10.000 esclaves (ou travailleurs « volontaires » du Margraviat).

▪ Baron Sargo Tryha, gouverneur du camp

La quarantaine aigrie, ne supporte pas d'être ici à travailler sur un projet civil quand il pourrait se battre ailleurs. Arrogant, imbu de lui-même et de ses privilèges, il évitera autant que possible les personnages, se déchargeant sur Vargo, son fils et secrétaire, qui réagit à peu près de la même façon.

▪ Ss'iamb, le Premier Savant

Un jeune Serpent dont c'est le premier poste important. Il était absolument ravi de la situation jusqu'à l'arrivée des Mages. Il avait entre autres toute latitude pour poursuivre ses recherches biologiques sur les esclaves. Depuis que les Mages sont entrés en faveur, il est relégué au maniement de ses foreuses expérimentales (d'énormes machines à mi-chemin entre le mille-pattes et la taupe, pas fiables du tout). Il souhaite éliminer ces gêneurs. Il tentera maladroitement de manœuvrer les personnages pour qu'ils agissent à sa place. Il essaiera de leur injecter de l'eau pure pour ensuite leur faire croire qu'ils sont empoisonnés et que s'ils n'ont rien fait d'ici un certain temps, ils seront morts (Chimie : les poisons stables et à action lente sont rarissimes). Le truc est particulièrement grossier, mais il est surprenant de voir le nombre de personnages qui se laissent prendre à ce genre de pièges…
(A noter : tous les autres Serpents rêvent de prendre sa place. Une tentative d'assassinat ferait une diversion…).

▪ R'reta, le Renard

Il dirige la « police » du camp. Il est facilement accessible. En fait, il parait ravi de voir les aventuriers. Il n'hésitera pas à dîner avec eux, à décaler « de très importants rendez-vous » pour aller à la chasse avec eux, leur fera visiter le camp. Toutes ces marques d'attention ne sont pas désintéressées. Paranoïaque, il considère les Mages comme des espions étrangers et enrage de constater l'influence qu'ils ont pris. Il fera tout pour pousser les personnages à les éliminer. Cela peut aller de simples remarques (« Ce sont des gens bien étranges, n'est-ce pas ? J'ai beaucoup voyagé, mais je n'ai jamais entendu d'accent comparable au leur »), à l'emploi de méthodes « lourdes ».
Ainsi les aventuriers peuvent être attaqués dans leurs tentes par quelques brutes armées de couteaux qui rompent le combat après 2-3 rounds. Ils pourront remarquer que l'un des assaillants à une cicatrice sur le front. Le lendemain, qui verront-ils sortir « furtivement » de la tente des Mages ? Leur balafré ! Qui vient simplement de porter un message, mais ça ils ne peuvent pas le savoir… Si les personnages paraissent décidés à enquêter de leur côté, R'reta leur fournira toute l'aide possible mais discrètement. Il n'ose défier ouvertement Sargo.

▪ L'Ingénieur Her Faretz

Une des Taupes. Comme ses confrères, il porte un masque hermétiquement fermé en présence des étrangers (il se repère très bien au son). Il ne parle pas le Commun, et évite les personnages.
Tout ce qui l'intéresse, ce sont des problèmes de pression, de solidité du sol et de tracé du canal. Il ne décolère d'ailleurs pas à ce sujet. Sur les conseil des « étrangers » (le terme granbreton qu'il emploie recouvre en fait les concepts d'étranger, d'esclave et de « moins qu'humain »), le Commandeur a pris la décision de couper vers le marais, un détour et une perte de temps. Certains ingénieurs parlent un peu le Commun, mais il faudra user de trésor de patience pour avoir une conversation normale avec eux.

▪ Les Surveillants

Jonta. Cet homme entre deux âges a un tempérament plutôt placide. Tant que les détenus dont il est chargé donnent satisfaction, il est aimable, allant jusqu'à discuter avec eux. S'il y a des problèmes, il sévira… sans grande conviction. Comme tous les autres, il porte un fouet à la ceinture… mais ne le sort jamais.
Kentre. Les « responsabilités » lui ont monté à la tête. Il est odieux avec ses hommes, exigeant toujours plus de travail (les surveillants touchent une prime si leur équipe a bien travaillé). Il ne recule pas devant les châtiments les plus brutaux. Il est remarquablement servile avec les officiels.

Entre ces deux extrêmes, il existe toute une gamme de fous, d'incompétents, de « p'tits chefs », etc. N'hésitez jamais à charger la caricature.

- **Les « volontaires »**

Basi le Fort. Un hercule préposé à l'abattage des arbres, en avant du chantier. Pour lui, ce n'est pas si différent des corvées d'entretien des routes qu'il effectuait pour le Margrave. Seul reproche : la nourriture est insuffisante.
Alek. Un ex-paysan, qui travaille dans la tranchée. Sa femme et ses enfants travaillent aux cuisines. Il reconnaît qu'ils ne sont pas mal traités pour l'instant, mais insinue qu'avant l'arrivée des aventuriers, les choses étaient différentes… SI un Granbreton est à portée d'oreille quand il se risquera aux confidences, il disparaîtra…
Dietr. S'occupe du « nettoyage » du terrain avant excavation. Famélique et couvert d'écorchures, comme le reste de son groupe, il est tombé sur un surveillant qui revend leur nourriture à d'autres surveillants… Il a toutes sortes d'histoires horribles à raconter, arbres qui s'écroulent du mauvais côté, des tranchées qui s'éboulent, etc… Le comportement des Granbretons dans ce genre de circonstance est nettement brutal.
Dans l'ensemble, les « volontaires » sot soit trop obtus pour avoir peur, soit trop terrifiés pour se plaindre.
Il n'en va pas de même pour les esclaves, qui n'ont rien à perdre…

- **Les esclaves**

Starv. Un jeunet qui semble avoir été sérieusement traumatisé. Questionné, il se réfugie dans des dénégations de plus en plus frénétiques. Il pourrait finir par expliquer qu'il a vu des Loups « punir » un groupe qui avait tenté de se rebeller… Les détails horribles sont les mêmes que d'habitude : des variations sans imagination sur le thème croix/pal/bûcher.
Gretë. Une jeune fille qui vient juste d'être « enrôlée ». Convoitée par le Premier Savant et par un Loup pour leur « usage personnel », le » type même de la « demoiselle en détresse », elle pourrait offrir aux aventuriers l'occasion d'un geste noble (la racheter, ou la cacher quand ils la trouveront sous leur lit, après son évasion).
Notes : les esclaves constituent la grande majorité des forçats. Les Granbretons feront l'impossible pour éloigner les personnages de ceux-ci.

La Vie Quotidienne

Les Granbretons s'efforcent réellement d'être aussi humains que possible, mais le manque d'habitude se fait sentir. Chaque officier tranche selon son idée. Ce qui donne une palette de décisions allant de la férocité absolue à l'indulgence intéressée. Les personnages pourront s'en rendre compte pendant leur « visite guidée ». Leur guide servira en même temps de « tribunal itinérant » et leur demandera de trancher en une ou deux occasions.
Quelques incidents peuvent pimenter le séjour des aventuriers :

- Les détenus se liguent pour éliminer un surveillant sadique. A leur grande surprise ils sont félicités.
- Explosions d'une des machines-taupes.
- L'effondrement d'une partie du fossé sème la confusion pour un moment.

Les Mages

Ils sont 10, qui ont pris un ascendant presque total sur le Commandeur, qui ne jure que par leur « science ». Physiquement, ils ne ressemblent guère à des scientifiques : des corps musclés, des mains calleuses, des vêtements négligés. Mais ils dégagent un magnétisme certain.
Ils se sont faits construire un baraquement à part, qu'ils occupent depuis leur arrivée surprise. Ils se sont présentés un matin pour « faire leur soumission ». S'ils ont été si bien accueillis, c'est qu'ils affirmaient avoir la solution au problème de recrutement. Ils possédaient en effet les plans d'une étrange machine, qui une fois mise au point avec l'aide des Serpents, a tenu toutes ses promesses. Ils n'ont pas demandé mieux que d'en faire la démonstration. Après 48 heures de route jusqu'à un village épargné jusque là, ils ont mis en marche l'engin (qui ressemble à un gros gramophone). Les villageois sont alors sortis de leurs huttes pour venir se mettre en rang. Ils ont repris leurs esprits au camp mais il était trop tard. A noter : pour se protéger et protéger leurs hôtes, les Mages fournissent des « protège oreilles » en cristal curieusement taillés. Les Mages sont disposés à faire une nouvelle démonstration aux personnages mais si les Granbretons venaient à l'apprendre, ils seraient furieux (nouvelle arme top secret) et feraient tout leur possible pour éliminer les aventuriers.

D'innombrables récits plus ou moins véridiques circulent sur eux dans le camp. Les plus répandus parlent d'un esclave que se serait aventuré près de leur baraquement, il y aurait vu des choses bizarres. Cela varie selon les récits, mais généralement, cela tourne autour du thème suivant : les Mages baignés d'une lumière qui venait de leur propre corps, et environnés de formes semi humaines. Comme de juste, le témoin a disparu mystérieusement… Et il est tout à fait possible que le narrateur subisse le même sort.



Comme les aventuriers pourront le constater par eux-mêmes (avec un minimum de surveillance s'ils sont curieux. Sinon on supposera qu'ils sont voisins et que le « hasard » leur permet d'y assister), tout cela est exact…

Une perquisition discrète dans la tente des Mages permettrait de trouver :

- Des documents énigmatiques en Danois Ancien. Il y est question d'un « Retour », sans vraies précisions.
- Un plan emprunté aux Taupes. Il représente la section de marais qu'ils ont imposé comme nouveau tracé du Canal, avec une croix en un endroit précis.
- Des pages de calculs mathématiques qui donneront la migraine aux personnages ayant moins de 80% en Electricité et Mécanique. Les autres pourront vaguement comprendre qu'il y a un rapport avec le voyage entre les plans.
- Une machine de cristal. De petite taille, il suffit de réussir un jet d'Electricité pour comprendre qu'elle est la réalisation (à petite échelle) des plans précédents.
- Quelques « protège oreilles » en cristal.

Bien entendu, si les Mages ont l'impression qu'on s'intéresse trop à eux, ils tenteront d'écarter les gêneurs. A vous de décider de la méthode, l'esclave « programmé » pour tuer étant la possibilité la plus évidente…

A vous de décider les joueurs à poursuivre l'affaire, en direction de la croix sur la carte. Ils peuvent être « associés » aux Renards, qui veulent achever de compromettre les Mages et s'attendre alors à une trahison de la part de leurs associés ou travailler en « indépendants » et avoir la bonne surprise de tomber sur un commando granbreton une fois dans la cité.

Logiquement afin de décider les personnages récalcitrants, il suffira de leur dire que ce site se trouve dans la zone frontalière entre le Margravat et l'Empire… les richesses qu'elle peut contenir étant dès lors au plus rapide.

La Cité Perdue

Elle se trouve à 4 jours de route du camp. Les aventuriers pourront profiter des agréments de l'hiver, engelures, attaque de loups affamés, avant d'arriver aux marais. La surface est gelée et extrêmement fragile. Demander de temps en temps des jets d'Equilibre ou de TAIx2. Ceux qui échouent passent à travers la croûte de glace et se retrouvent pataugeant jusqu'à la taille (ou pire…) dans l'eau glacée…

Après 24 heures et un jet de Cartographie (ou de Mémoriser s'ils n'ont pas la carte en leur possession), ils se trouvent à pied d'œuvre. Un jet de Voir permet de trouver, cachées dans des buissons, une dizaine d'armures granbretonnes. Il s'agit des armures des Granbretons partis dans la cité morte. Les personnages les rencontreront au moment que vous jugerez opportun. N'oubliez pas qu'ils sont sans armure, du fait de l'étang à traverser à la nage.

Cette étendue d'eau à peu près circulaire n'est pas gelée… Il va falloir plonger ! Au centre de l'étang sous l'eau, les nageurs découvrent un bloc de pierre ancienne avec un volant. Il ouvre un sas et les personnages, à moitié noyés (n'oubliez pas de demander des jets de Nager), se retrouvent dans une petite pièce aux parois métalliques.
A partir de là, ils évoluent dans les ruines d'une civilisation disparue et beaucoup plus avancée que la leur. Multipliez les éléments de décor « dépaysants ». Le déplacement entre les niveaux est assuré par des puits à anti-gravité (les personnages ont l'impression de tomber sans fin…), les appartements sont décorés de motifs multicolores qui changent lentement au d'un musque fantomatique, etc…
La cité a la forme d'une pyramide inversée. Les 10 premiers niveaux supérieurs étaient consacrés à l'administration et à l'habitat, les 5 suivants sont encore pleins d'instruments scientifiques à la fonction obscure. Décidez des objets que vos savants pourront y trouver. Soyez généreux avec vos joueurs. Ce qu'ils trouveront ici leur seule gratification de l'aventure. Des manuscrits en Ancien Danois et Allemand contiennent des explications quant aux projets de fuite des habitants. On peut observer, dans les niveaux « labo », des traces de passage récent, les Mages réincarnés ayant fait un crochet par ici avant de se rendre au camp.
Dans le sol du dernier étage, une ouverture donne sur le « pointe » de la pyramide ; une petite pièce aux parois de cristal, au centre de laquelle reposait une machine, la Machine à voyager entre les plans.

La cité est l'endroit rêvé pour offrir aux aventuriers quelques expériences horrifiantes. Ils sont très très près de la Porte des Mondes. Offrez aux personnages ayant le plus fort POU quelques visions issues de l'enfer (sous forme de « cauchemars » extrêmement réalistes). Les POU les plus faibles bénéficieront quant à eux d'un « contact » avec les damnés, une tentative de possession, en clair. A vous de voir, en fonction du résultat du jet POU/POU, ce que va se produire. Le « possédé » pourra leur délivrer quelques indices énigmatiques et des informations truquées.

Les Limbes

Le plan des Mages est le suivant. Ayant récupéré la machine de cristal, ils attendent le moment favorable pour la briser, ce qui provoque le retour des esprits de leurs concitoyens. Si les personnages les espionnent, ils peuvent les voir observer les astres, noircir des pages de calcul… A vous de déterminer le moment à partir duquel les mages pourront briser la machine et ramener les malheureux. La solution pour les joueurs consiste à la détruire avant ce moment ou simplement leur voler. Dans ce cas les mages se lanceront à leur poursuite. Si les joueurs échouent, ils partiront dans les limbes…

Toute la population du camp se trouve transportée dans les Limbes. Demandez aux joueurs de jeter 1D100. Quel que

soit le résultat, continuez « tu perds connaissance et tu te réveilles… ». Ils vont avoir l'impression de tomber… jusqu'à atterrir dans une nouvelle enveloppe charnelle.
Ils occupent dorénavant les corps des anciens habitants de la cité, des humains grands, minces et blonds. Constatation désagréable : leurs nouveaux corps sont tous effroyablement mutilés et ils commencent à sentir la douleur. A vous de voir exactement quelle sorte de martyr il convient de faire subir à vos personnages, en fonction des petites phobies de vos joueurs. L'un de vos amis a les piqûres en horreur ? Parfait, il se réveille dans un corps « pelote d'épingles ». Façon « Hellraiser » !
Le paysage est déprimant : une immense plaine nue, avec des rangées de corps torturés s'étendant à perte de vue. Le « propriétaire » des lieux n'a qu'une idée en tête : l'étude scientifique de la douleur. Ce qui vous donne un prétexte en or pour faire « malsain ». Disséquez, mutilez, désossez ! Ne lésinez pas sur les pinces, les clous, les broches barbelées et tout ce qui s'ensuit. Plus vous serez « gore », plus l'épisode sera efficace.
Les aventuriers ne sont pas les seuls à reprendre connaissance, c'est également le cas de tous les anciens occupants du camp (sauf les Mages). Les non Granbretons sont déconcertés, terrifiés et en plein panique (comme les personnages, si vous faites correctement votre boulot). Les Granbretons quant à eux suivent leur instinct. Ils réagissent violemment et essayent d'étriper leurs voisins (quand les aventuriers ont quitté le camp, y avait-il un Granbreton près d'eux ?).
Les joueurs sont libres d'agir à leur idée (évitez de leur infliger des blessures qui es empêcheraient de se déplacer).
S'ils essayent de porter secours aux victimes, ils parviendront à apaiser la panique.
S'ils veulent faire un peu de tourisme, à leur guise !

Le paysage se prolonge dans toutes les directions. Les 10.000 damnés en provenance du Millénaire Tragique ne sont pas les seuls humains. Il y en a des milliers d'autres, issus de tous els coins du Multivers (peut-être la propre incarnation du joueur, venant d'un plan 'Terre, 1990 » ?). Tous torturés, évidemment. Entre eux circulent des « laborantins » en blouse blanche, qui prennent des notes. Il est possible d'engager la conversation avec eux. Ce pourrait être amusant de confronter les joueurs à un « personnage célèbre », par exemple un homme au maintien rigide, vêtu d'une redingote et d'un haut-de-forme, qui tient une petite trousse de médecin à la main… Il suit un stage ici avant de revenir à ses chères études dans les Londres de 1888. Ou Gilles de Rais… ou au Dr. Bouffon… L'Université de la Souffrance dispense des cours à des étudiants venus des 4 coins du Multivers.

Leur interlocuteur peut leur indiquer, vaguement, la résidence du « Patron », et se livrer à quelques spéculations plus ou moins erronées sur la nature du lieu où ils se trouvent.

Un Petit Voyage

Les aventuriers n'ont pas grand-chose à faire que marcher dans la direction indiquée.



Ils quittent assez vite la zone consacrée aux humains. Tant bien que mal, ils pourront clopiner à travers des foules de créatures insectoïdes, reptiliennes, végétales, etc… toutes hideusement mutilées. Selon votre endurance et celle des joueurs, liquidez cela en quelques phrases ou étendez vous longuement sur le décor répugnant, sans oublier de les confronter à quelques incidents.

- Des « laborantins » centaures qui refusent de les laisser passer.
- Le désert des Ames Perdues, habité par les esprits de ceux qui ont succombé sous la torture. Ils n'attendent qu'une chose, de nouveaux corps. Aux personnages de les persuader qu'ils sont trop abîmés pour présenter un intérêt quelconque…
- Les Grottes de Cristal Noir, où les tortures sont purement psychologiques. La « tarte à la crème » de ce genre d'endroit est d'être condamné à voir son pire cauchemar se réaliser, encore et toujours, et de le vivre. Les personnages qui auront conservé suffisamment de raison pour faire encore preuve de curiosité remarqueront que les « corps astraux » portent aussi des blessures : la contrepartie « métaphorique » de leurs dommages physiques sous la forme d'émotions (la haine, la peur, la chagrin, …).
- Passer par l'Atelier, où sont fabriqués tous les instruments de supplice utilisés ici. Des millions d'objets hideux occupent d'immenses râteliers. Les Artisans (de grandes formes noires aux yeux de braise, à peine humanoïdes) ignorent les personnages et décident d'en faire des sujets d'expériences.

Le Château

Les personnages finissent par arriver à une construction. Elle a la forme d'une gigantesque cage aux barreaux hérissés de pointes.
« Ca » se trouve à l'intérieur. « Ca » n'est pas humain et ne l'a jamais été. « Ca » se nourrit de souffrance, « Ca » l'étudie comme un humain étudierait la musique. Mais « Ca » n'est pas un seigneur du Chaos. « Ca » occupe ce plan, mais sans pouvoir y modifier quoi que ce soit. Toutefois, « Ca » peut altérer son apparence physique et dans une certaine mesure, visiter le Multivers.
Pour traiter avec les personnages, « Ca » prendra forme humaine : un homme élégamment vêtu, à la dernière mode de la Terre du Millénaire Tragique. Il porte un masque souriant, un masque de métal chauffé à blanc.
Aux aventuriers de négocier avec lui, de lui expliquer ce qui leur est arrivé et de lui demander de bien vouloir leur rendre leurs corps. Il accédera à leur demande, s'ils lui fournissent une nourriture satisfaisante, autrement dit, s'ils souffrent beaucoup et qu'ils sont réellement pitoyables. Il n'aura qu'une geste à faire pour que les aventuriers, ainsi que toutes les autres victimes du transfert reviennent dans leur corps, sur Terre. L'ennui, c'est que les corps qu'ils occupaient dans les Limbes sont revenus avec eux… et qu'ils ont retrouvés leurs occupants originels. Ceux-ci n'apprécient pas du tout d'être frustrés de leur victoire et attaquent les aventuriers pour reconquérir leurs corps (POU contre POU)…
Au milieu du combat, les adversaires pourront se rendre compte qu'ils ont un autre problème : « Ca » est venu avec eux et plane au dessus du champ de bataille.
Maintenant, c'est aux personnages de dénouer la situation. Essayer de manœuvrer la Machine de Cristal pourrait être une bonne idée. Evidemment, le Grand Déhème seul sait où ils pourraient se retrouver… Dans la mesure où ils ont retrouvé leurs corps d'origine et qu'ils sont en bon état, ce qu'ils peuvent faire de plus sage est de s'éclipser discrètement. La mêlée tourne assez vite au massacre généralisé, et va durer assez longtemps. Assez en tout cas pour que des troupes granbretonnes soient dirigées vers le chantier pour « mater la révolte ». Ce nouveau carnage semblera suffisamment intéressant à « Ca » pour qu'il se décide à séjourner un moment sur ce plan. Il prendra donc sa forme humanoïde et s'éloignera. Par la suite, les personnages entendront peut-être parler d'une certain « Chevalier Charogne » qui suit les armées en campagne, avec toute une panoplie d'instruments tranchants…

Personnalités

▪ Guerrier Loup

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV	BDmg
14	15	15	12	13	14	10	18	+1D6

Armure : Plaques 1D10+2

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Epée large	50/55%	1D8+1+BD
Sabre	45/40%	1D6+2+BD
Lancefeu	35%	5D6

Compétences : *Chevaucher 50% ; Eviter 20% ; Embuscade 25% ; Parler le Commun 40%*

▪ Renard type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV	BDmg
13	14	14	14	15	14	15	16	+1D6

Armure : Maille 1D6

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Dague	60/50%	1D4+2+BD
Rapière	60/60%	1D6+1+BD
Lancefeu	40%	5D6

Compétences : *Perception 40% ; Communication 55% ; Discrétion 35%*

▪ Serpent type

Caractéristiques similaires aux Renards.
Armure : généralement rien.

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Dague	40/45%	1D4+2+BD

Compétences : *Connaissances Mécaniques 65% ; Autres connaissances 50% ; Communication 35% ; Manipulation 25%*

▪ Surveillant type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV	BDmg
15	14	13	11	12	13	12	15	+1D6

Armure : Cuir 1D6-1

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Bâton	30/30%	1D6+1+BD
Fouet	40%	1D3+BD

▪ Ouvrier type

Caractéristiques similaires aux surveillants.
Pas d'armure.

Armes	Attaque/Parade	Dégâts
Poings	20%	1D3+BD

▪ Corps « Hôte » type

FOR	CON	TAI	DEX	CHA	PdV	BDmg
12	15	16	13	05	1D6+2	+1D6

Les personnages conservent leurs caractéristiques en INT et POU.
Armes et Armures : 0
Compétences « intellectuelles » *(pilotage, connaissances,…) : celles du personnage*
Compétences « physiques » : *en fonction de l'état de détérioration du corps. (Un corps qui a deux broches incandescentes fichées dans les oreilles risque d'avoir du mal à Ecouter, par exemple…)*

▪ « Laborantins »

Caractéristiques similaires aux Renards
Armes et Armures : normalement pas.
Compétences : *Connaissance de la biologie, de la médecine et de la torture 50%*
NB : Ce ne sont que des valeurs « exemples ». Il est parfaitement possible de rencontrer des personnages possédant des valeurs très supérieures à celles indiquées ici.

Tristan Lhomme

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 8** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en janvier 1992.

Il a été écrit par **Tristan Lhomme** et illustré par **Bruno Martin**.

\~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~~~~~~~~~~~